Монстры

Кампания AD&D будет неполной без орд монстров, с которыми надлежит сражаться. Ни из какого другого противника не выйдет столь жестокого и неумолимого врага, чья необузданная и зачастую чуждая природа делает необходимым его полное и окончательное поражение. Противники-монстры хороши, когда надо заставить персонажей теряться в догадках, против чего они конкретно сражаются, а после битвы их разнообразнейший арсенал природного оружия все равно не достанется персонажам.

Высокоуровневые персонажи могут без труда одолеть большинство стандартных монстров, потому что монстры обычно создаются в расчете на более слабых персонажей. Раздел данной главы «Планирование сражений» и заметки из первой главы о том, как максимально раскрыть потенциал противника, могут помочь заставить персонажей относиться к монстрам с уважением, но даже самое хитроумное планирование может не дать результата, если персонажи могут помножить на ноль любого врага, обменявшись с ним ударами и заклинаниями.

Высокоуровневые кампании не должны кишеть супер-монстрами до такой степени, чтобы у низкоуровневых персонажей и обывателей не было шанса уцелеть, но иногда полезно дать монстру, которого встречает партия, небольшое преимущество. Возможно, вы ввели в игру неисследованный континент или план, где жизнь трудна и все чуть круче, чем обычно. Или возможно вам просто нужна более крупная и гнусная версия стандартного монстра, чтобы возглавить шайку существ поменьше.

Также могут возникнуть ситуации, когда вам захочется ввести монстра чуть послабее типичного представителя его вида. Насколько именно гнусны детеныши булетты в гнезде (и какую сильную драку они могут учинить, пока не подоспеет мамаша)? В разделах ниже предложено несколько методов, как это сделать, не усаживаясь за чертежную доску, и не изобретая ораву совершенно новых существ.

Изменение монстров, простой способ

Некоторые монстры, как и некоторые люди, просто чуть крупнее, сильнее или умнее большинства. Другие существа могут быть меньше, слабее или тупее. Вы можете создавать таких существ довольно быстро, применяя следующие модификаторы к основным ТТХ существа:

Модификаторы: Чтобы сделать монстра слабее, измените его ключевые показатели (см. ниже) на -1, -2 или -3. Чтобы сделать монстра сильнее, измените на +1, +2 или +3. Когда начнете изменять монстра, используйте один и тот же модификатор для всего.

Очки повреждений: У более слабых монстров каждый HD уменьшен на модификатор, но существо всегда получает минимум 1 hp за каждый HD. У более сильных монстров премия добавляется к каждому HD.

THAC0: У слабых существ показатель THAC0 – не броски атаки – увеличивается на величину модификатора, у сильных существ THAC0 уменьшается на эту величину.

Спас-броски: У слабых существ базовые спас-броски увеличены на модификатор, но никакой спас-бросок не может превышать 20. У сильных существ показатели спас-бросков уменьшаются на величину модификатора, но никакой спас-бросок не может быть меньше 3.

Броски повреждений: У слабых монстров из каждой наносимой ими кости повреждений вычитается модификатор, но каждая кость наносит минимум одно повреждение. У сильных существ премия добавляется к каждой кости повреждений.

AC: У слабых существ AC увеличен на величину модификатора. У сильных существ AC уменьшен.

Награда опытом: У слабых существ расчетный HD (см. «Руководство Хозяина Подземелья», глава 8) уменьшается на величину модификатора. Никакое существо не

может иметь расчетный HD ниже 1-1. Сильные существа прибавляют модификатор к расчетному HD.

Прочие характеристики: При такой системе скорость существа, Интеллект, мировоззрение, мораль и прочие характеристики остаются без изменений. Модификатор +3 может увеличить размер существа до следующего класса. Например, большое существо может стать огромным, но это необязательное правило. Аналогично, модификатор -3 может уменьшить размер существа на один класс.

Пример

Группа скрагов (пресноводных троллей) поселилась в реке возле важного брода. У основной массы колонии ТТХ обычные, но DM счел, что вождь/шаман и двое ее супругов обладают неординарными ТТХ, и еще решил задействовать юного скрага. Вождь очень сильна (+3), ее супруги не столь сильны (+2), а юноша всего лишь ребенок (-3).

Модифицированные ТТХ (в скобках указаны оригинальные) выглядят так:

Скраг вождь: AC 0 (3); MV 3, Sw 12; HD 5+20 (5+5, +3 за каждый HD); hp 51; THAC0 12 (15); #AT 3, Dmg* 1d4+4/1d4+4/3d4+9 (+3 за кость); SZ L (DM решил, что она около 12 футов ростом); ML Элита (14); Int Низкий (7); AL CE; XP 2,000 (базовый 650).

Супруги вождя: AC 1; MV 3, Sw 12; HD 5+15; hp 35 каждый; THAC0 13; #AT 3; Dmg* 1d4+3/1d4+3/3d4+6; SZ L; ML Элита (14); Int Низкий (7); AL CE; XP 1,400 каждый.

Детеныш: AC 6; MV 3, Sw 12; HD 5+10; hp 13; THAC0 18, #AT 3, Dmg* 1d4-2/1d4-2 /3; SZ M (DM решил, что детеныш около 4 футов ростом); ML Элита (14); Int Низкий (7); AL CE; XP 175.

*Расовый модификатор скрагов к повреждению когтями прибавлен после поправок к кости. В случае детеныша премия +1 покрывает часть штрафа -3 к атаке когтями, но модификатор -3 для каждой кости повреждения от укуса снижает каждую кость до минимального значения 1.

Даже улучшенные ТТХ не помогут вождю и ее супругам долго продержаться в прямом бою с высокоуровневыми персонажами, но это помогает объяснить, почему с колонией скрагов до сих пор не разобрались персонажи послабее. Более того, DM планирует использовать потрясающую подвижность скрагов в воде, когда персонажи их повстречают, а дополнительные повреждения, которые может нанести троица более могучих скрагов, должны оказаться неприятным сюрпризом.

Значение способностей для монстров

Другой способ модифицировать стандартных монстров состоит в том, чтобы снабдить их показателями способностей. Этот метод требует больше времени, чем простой модификатор, делающий монстра крупнее или сильнее, но он позволяет большую гибкость. Создание показателей способностей для монстра также делает возможным для него выполнять при столкновении действия, которые могут потребовать проверки способностей, и это делает возможным встречные проверки для монстров и персонажей. (Какова вероятность для бойца победить гигантскую жабу в «перетягивании каната»)?

Представленная здесь система предназначена для использования с негуманоидными существами (гуманоидов лучше рассматривать как персонажей, пространные примеры см. «Полную книгу гуманоидов»), но в случае крайней необходимости ее можно использовать с любым существом. Для начала посмотрите показатели Размера и Интеллекта в описании существа. Два этих показателя определяют диапазон значений способностей, которые могут быть у существа (см. таблицы 6-11).

Чтобы сгенерировать показатель способности, бросьте 3d6 по соответствующей таблице и прочтите результат из подходящей колонки. Например, ржавый монстр – это существо размера M с животным Интеллектом. Чтобы сгенерировать для него значение Силы, бросьте 3d6 по Таблице 6 и прочтите результат из колонки M – выпавшие 10 дают значение Силы 12. Чтобы сгенерировать значение Интеллекта монстра, бросьте 3d6 по Таблице 8 и прочтите результат из колонки A – выпавшие 18 дают значение Интеллекта 4,

Эйнштейн среди ржавых монстров. Существо получает все премии и штрафы, связанные с его фактическими значениями способностей, как указано в «Справочнике Игрока». Дополнительная информация дается в заметках ниже.

Когда закончите генерировать значения способностей существа, может потребоваться пересчитать начисляемый за него опыт согласно правилам в «Руководстве Хозяина Подземелья», глава 8. Например, существо в высоким значением Телосложения вероятно будет обладать hp выше среднего, и должно стоить больше опыта, чем его менее крепкие кузены.

Таблица 6: Значения Силы монстра

Бросок	**T**	**S**	**M**	**L**	**H**	**G**
3	2	4	6	13	15	18
4	3	5	7	14	17	18/01
5	4	6	8	15	18	18/51
6	5	7	9	16	18/01	18/76
7	6	8	10	17	18/51	18/91
8	7	9	11	18	18/76	18/00
9-12	8	10	12	18/01	18/91	19
13	10	11	13	18/51	18/00	20
14	11	12	14	18/76	19	21
15	12	13	15	18/91	20	22
16	13	14	16	18/00	21	23
17	14	15	17	19	22	24
18	15	16	18	20	23	25

Сокращения: T=Крохотный (2' или меньше); S=Маленький (2-4'); M=Размером с человека (4-7'); L=Большой (7-12'); H=Огромный (12-25'); G=Размером с Гаргантюа (25'+)

Сила: За исключением оговоренных случаев, все модификаторы применимы к существам тем же образом, что и к персонажам. Существа получают боевые премии воина за высокие значения.

Поправки повреждений: Премия или штраф применяются к естественным атакам существа. Если существа для определения повреждения бросает несколько костей, премия или штраф применяются к сумме, а не каждой кости.

Дозволенный вес: Прибавьте 35 фунтов к дозволенному весу для существа, если оно большое, 70 фунтов если огромное и 105 фунтов если размером с Гаргантюа. Если в изданных правилах указана грузоподъемность для существа, используйте либо указанную грузоподъемность, либо модифицированный дозволенный вес, смотря, что окажется выше.

Открытие дверей: Существа размером L и крупнее могут использовать эту способность, чтобы сносить простые деревянные стены или пробивать в них отверстия.

Сгибание решеток/Подъем ворот: Если существо может навалиться на объект всей массой, оно получает следующие премии за свой размер: S или M - 0; L +5%; H +10%; и G +20%. Исключительно прочные объекты, построенные в расчете на тяжелый груз или для укрощения крупных существ, отменяют премию. Например, грифон получает премию, когда рвется с обычной веревки, но не когда дергает канат, предназначенный для корабельного якоря.

Table 7: Monster Dexterity Scores

Бросок	**T**	**S**	**M**	**L**	**H**	**G**
3	13	11	9	7	5	3
4	14	12	10	8	6	4
5	15	13	11	9	7	5
6	16	14	12	10	8	6

7	17	15	13	11	9	7
8	18	16	14	12	10	8
9-12	19	17	15	13	11	9
13	20	18	16	14	12	10
14	21	19	17	15	13	11
15	22	20	18	16	14	12
16	23	21	19	17	15	13
17	24	22	20	18	16	14
18	25	23	21	19	17	15

Table 8: Monster Constitution Scores

Бросок	**T**	**S**	**M**	**L**	**H**	**G**
3	3	5	7	9	11	13
4	4	6	8	10	12	14
5	5	7	9	11	13	15
6	6	8	10	12	14	16
7	7	9	11	13	15	17
8	8	10	12	14	16	18
9-12	9	11	13	15	17	19
13	10	12	14	16	18	20
14	11	13	15	17	19	21
15	12	14	16	18	20	22
16	13	15	17	19	21	23
17	14	16	18	20	22	24
18	15	17	19	21	23	25

Table 9: Monster Intelligence Scores

Бросок	**A**	**S**	**L**	**Av**	**V**	**H**	**E**	**G**	**Sg**	**Go**
3	1	1	3	6	7	9	10	13	15	17
4	1	1	3	7	7	10	12	14	16	18
5	1	1	4	7	8	11	13	15	17	19
6	1	1	4	8	8	11	13	16	17	19
7	1	2	5	8	9	12	14	16	18	20
8	1	2	5	9	9	12	14	17	18	20
9-12	1	3	6	9	11	13	15	17	19	21
13	1	3	6	10	11	13	15	18	19	21
14	2	4	7	10	12	14	16	19	20	22
15	2	4	7	11	12	15	17	20	21	22
16	3	5	8	11	13	16	18	21	22	23
17	3	5	8	12	14	17	19	22	23	24
18	4	6	9	13	15	19	20	23	24	25

Abbreviations: A=Animal Intelligence; 5=Semi Intelligent; Av=Average Intelligence; V=Very Intelligent; H=Highly Intelligent; E=Exceptionally Intelligent; G=Genius Intelligence; Sg=Supra-genius Intelligence; Go=Godlike Intelligence

Table 10: Monster Wisdom Scores

Бросок	**A**	**S**	**L**	**Av**	**V**	**H**	**E**	**G**	**Sg**	**Go**

3	1	2	3	6	8	10	12	14	16	18
4	1	2	3	6	8	10	12	14	16	18
5	1	2	4	7	9	11	13	15	17	19
6	2	3	4	7	9	11	13	15	17	19
7	2	3	5	8	10	12	14	16	18	20
8	2	3	5	8	10	12	14	16	18	20
9-12	3	4	6	9	11	13	15	17	19	21
13	3	4	6	9	11	13	15	17	19	21
14	3	4	7	10	12	14	16	18	20	22
15	4	5	7	10	12	14	16	18	20	22
16	4	5	8	11	13	15	17	19	21	23
17	4	5	8	11	13	16	18	20	22	24
18	5	6	9	12	14	17	19	21	23	25

Ловкость: Все модификаторы применяются к существу точно так же, как к персонажам, за исключением того, что поправка реакции существа также увеличивает его скорость движения. Например, у грифона с Ловкостью 16 будет скорость 13, Fl 31.

Телосложение: Все модификаторы применяются к существу точно так же, как к персонажам. Монстры получают премию hp как воин.

Интеллект: Если обычные существа не могли разговаривать, то они не получают такой способности просто потому, что у них высокое значение Интеллекта. Любое существо, чье значение Интеллекта превышает обычное для его расы как минимум на три очка, может понимать один или несколько языков. Например, лошадь с Интеллектом 4 может знать Всеобщий язык и способна давать ограниченные ответы в виде постукивания копытом, ржания и мотания головой. Помимо ограничения с языком, Интеллект действует для существ так же, как для персонажей.

Мудрость: Все модификаторы применяются к существу точно так же, как к персонажам.

Обаяние: Поправки реакции и преданности применимы только для существ, которые могут общаться с окружающими доступными тем способами. В остальном Обаяние действует для существ так же, как для персонажей.

Легендарные монстры

Некоторые монстры, в точности как высокоуровневые герои, развились в силе настолько, что стали наиболее ужасающими представителями своего вида. Легендарные монстры это не просто крупные или сильные особи, они – высшая порода своей расы. Нижеследующие правила предназначены для негуманоидных монстров и могут использоваться совместно с разделом «Значения способностей для монстров».

Table 11: Monster Charisma Scores

Бросок	**A**	**S**	**L**	**Av**	**V**	**H**	**E**	**G**	**Sg**	**Go**
3	1	1	3	6	8	11	15	15	17	19
4	1	1	3	6	8	11	13	15	17	19
5	1	1	4	7	9	12	14	16	18	20
6	1	1	4	7	9	12	14	16	18	20
7	1	2	5	8	10	13	15	17	19	21
8	1	2	5	8	10	13	15	17	19	21
9-12	1	3	6	9	11	14	16	18	20	22
13	1	3	6	9	11	14	16	18	20	22
14	1	4	7	10	12	15	17	19	21	23
15	2	4	7	10	12	15	17	19	21	25

16	2	5	8	11	13	16	18	20	22	24
17	3	5	8	11	13	16	18	20	22	24
18	3	6	9	12	14	17	19	21	23	25

У легендарного монстра та же скорость, количество атак, повреждение за атаку, мораль и особые способности, что и обычного тезки. У существа повышенный HD, улучшенный AC и оно обладает некоторыми дополнительными силами, приписанными DM'ом. В таблице 12 указаны типичные изменения в HD и AC. Создавая легендарного монстра, не забывайте пересчитать награду опытом за него.

Ранг это всего лишь удобный способ разносить по категориям и приписывать силы легендарным монстрам. В таблицах 12-22 используются следующие термины для обозначения различных типов легендарных монстров.

Малый отпрыск: Существо слегка могущественнее обычных представителей своей расы. Оно происходит из исключительного рода, но за поколения кровь его предков сильно разбавилась. В мире может быть от нескольких сотен до нескольких тысяч малых отпрысков данной расы, в зависимости от ее общей численности. Малые отпрыски обладают двумя или тремя силами из таблиц 13-22. Значения способностей для малых отпрысков набрасываются с помощью 3d4+4.

Отпрыск: Монстр превосходит обычных представителей своей расы. В мире всего несколько сотен, ну может одна тысяча отпрысков данной расы. Отпрыски обладают тремя или четырьмя силами из таблиц 13-22. Значения способностей для отпрысков набрасываются с помощью 2d6+6.

Старейший: существо значительнее могущественнее обычных представителей своей расы. Оно происходит из исключительного рода, чья кровь слегка разбавилась со временем. В мире не больше нескольких сотен старейших любой расы. Старейшие обладают тремя-пятью силами из таблиц 13-22. Значения способностей для старейших набрасываются с помощью 1d10+8.

Великий старейший: Между этим существом и обычными представителями его расы пролегает пропасть. Оно происходит из исключительного рода, сохранившего кровь в чистоте, или является выдающимся представителем рода старейших. В мире не больше нескольких дюжин великих старейших данной расы. Великие старейшие обладают четырьмя-шестью силами из таблиц 13-22. Значения способностей для великих старейших набрасываются с помощью 1d10+8.

Прародитель: В существе представлена вершина могущества и жизненной силы его расы. Это экстраординарный представитель рода старейших или, возможно, родоначальник всей своей расы. В мире не больше горстки прародителей данной расы, и прародитель часто является уникальным существом. Прародители обладают пятью-семью силами из таблиц 13-22. Значения способностей для прародителей набрасываются с помощью 1d8+10.

Таблица 12: Легендарные монстры

Ранг	**AC Mod.**	**HD Mod.**
Lesser Scion	-4	+5/1.5
Scion	-6	+10/2
Elder	-8	+15/2.5
Great Elder	-10	+20/3
Paragon	-12	+25/3.5

Модификатор AC вычитается из базового AC существа. Этот модификатор идет в дополнение к любой премии Ловкости.

Модификатор HD прибавляется к HD монстра. Существо получает все выгоды повышенного HD, включая улучшение THAC0, спас-бросков и больше hp. Если у монстра обычно дается фиксированное количество hp, добавьте по пять hp за дополнительный HD.

Число после косой черты относится к монстрам, у которых hp поделены между разными частями тела, вроде гидр и бихолдеров. Умножьте hp каждой части на это число. Например, у каждой головы старейшей гидры будет по 20 hp (8 hp за голову помножить на 2,5 (множитель старейшего) = 20).

Таблица 13: Разящее дыхание

Ранг	**Damage***	**Save Mod.****
Lesser Scion	26-35	-2
Scion	36-45	-3
Elder	46-55	-4
Great Elder	56-65	-5
Paragon	66-75	-6

*Число обозначает среднюю величину наносимого повреждения. Приемлема любая комбинация многогранников и модификатор, дающие средний результат, попадающий в указанные рамки. Например, у отпрыска может быть разящее дыхание, наносящее 10d8 повреждений (среднее арифметическое 45) или 10d6+10 повреждений. Средние результаты для разных многогранников см. ниже.

***Модификатор спас-броска:* Применяется только для разящего дыхания, не причиняющего исчисляемого повреждения. Например, для превращающего в камень дыхания горгона.

Средние значения

Кость	**Среднее число**
1d4	2.5
1d6	3.5
1d8	4.5
1d10	5.5
1d12	6.5
1d20	10.5

Размеры разящего дыхания (в футах)

Rank	**Облако**	**Конус**	**Струя**
Lesser Scion	30'	40'	60'
Scion	40'	55'	80'
Elder	50'	70'	100'
Creat Elder	60'	85'	120'
Paragon	70'	100'	140'

Облако: для всех рангов ширина и высота будет 50 на 40 футов, длина от 30 до 70 футов.
Конус: для всех рангов диаметр у пасти и на конце будет 5 и 30 футов, длина от 40 до 100 футов.
Струя: для всех рангов ширина и высота 5 на 5 футов, длина от 60 до 140 футов.

Силы

Одних только добавочных HD и улучшенного AC не достаточно, чтобы сотворить легенду. В этом разделе приводятся предложения по необычайным силам, которыми обладают легендарные существа – не стесняйтесь придумывать свои.

Не все силы одинаковы. Совсем как радиус ауры «страха» дракона зависит от его возраста, мощность силы легендарного монстра зависит от его общего ранга. Скажем, убойность разящего оружия у старейшего значительно выше, чем у младшего отпрыска.

Разящее дыхание

Существо обладает атакой дыханием, которую может применять от трех до пяти раз каждый день. Как правило, между двумя выдохами подряд необходимо подождать один-два раунда. Существо может двигаться как обычно в раунд, когда атакует дыханием, но не может совершать физических атак, накладывать заклинание или применять подобную заклинанию силу.

Разящее дыхание может принять любую форму, какую пожелает DM: облако обваривающего пара, конус испепеляющего пламени, сгусток кислоты, превращающий в камень туман и так далее. Беглого просмотра «Руководства по монстрам» и различных «Собраний монструозностей» хватит, чтобы получить вдоволь идей. Ниже приводятся основные характеристики для разящего дыхания.

Если у существа уже есть разящее дыхание, тогда используйте значения для следующего ранга. Если существо само прародитель, его разящее дыхание использует значения для прародителя из таблицы 13, плюс причиняет дополнительно по 4,5 повреждений за каждый HD существа. Например, прародитель черепаха-дракон с HD 39 получает разящее дыхание, причиняющее в среднем 175 повреждений. Для всех разящих дыханий с исчисляемыми повреждениями успешный спас-бросок от разящего дыхания уменьшит повреждения вдвое.

Вызывает болезнь

Даже царапина от легендарного монстра может заразить персонажа фатальным недугом. Каждый раз, когда обладающий этой силой монстр успешно совершает физическую атаку, бросайте втайне 1d100. Если результат будет меньше или равен полученному от атаки повреждению, значит противник подцепил болезнь. Если существо бьет по противнику несколько раз в одном раунде, делайте проверку на заражение только один раз и используйте для нее суммарные повреждения. Например, если существо ударило противника дважды, на 17 повреждений первый раз и на 21 второй, противник заражается болезнью при броске 38 или меньше.

Эффекты болезни

Мало того, что жертва просто чувствует гниение заживо – и перед ней маячит смерть, если ее не вылечить – она также страдает от 1-4 следующих эффектов. Возможны и другие эффекты.

Таблица 14: Болезнь

Ранг	**Инкубационный период***	**Смерть****
Lesser Scion	1d4 недель	2d4 месяцев
Scion	1d4 дней	2d6 недель
Elder	1d4 часов	2d6 дней
Great Elder	1d4 ходов	2d4 часов
Paragon	1d4 раундов	1d4 ходов

* Сколько времени пройдет перед тем, как появятся первые симптомы. До тех пор жертва чувствует себя замечательно. Если во время столкновения жертва заразилась несколько раз, для каждого случая инкубационный период набрасывается отдельно, и используется самый малый. Многократные заражения одной и той же болезнью никаких дополнительных эффектов не дают.

** Сколько времени пройдет перед тем, как организм окончательно спасует перед болезнью. Самостоятельно жертва не выздоровеет и умрет, если ее не вылечить.

Снижение показателей способностей: Одна или все способности персонажа уменьшаются на 1-5 очков.

Слепота: У жертвы все плывет перед глазами, или глаза не открываются от отеков. Персонаж не может накладывать заклинания или использовать дистанционное оружие, и получает стандартные штрафы за слепоту, когда идет или участвует в рукопашной. Заклинание «лечить слепоту» эффекта не оказывает.

Озноб: Персонажа неконтролируемо трясет 2d4 раунда. В это время он не может ходить, атаковать или накладывать заклинания. Все спас-броски и проверки способностей получают штраф -4. Озноб будет возвращаться время от времени – чтобы узнать когда, бросайте по колонке «инкубационный период».

Горячка: У жертвы кружится голова от странных видений, и путаются мысли. Персонаж действует как под заклинанием «замешательство». Раз в ход он может очнуться от горячки, если выбросит на 1d20 9 или меньше. В качестве премий или штрафов к этому броску используются поправки жертвы к hp (от Телосложения/Здоровья). Персонажи невоины с Телосложением 17 или выше могут использовать воинские поправки для этого броска.

Лихорадка: Персонаж должен отдыхать в постели. Необходимость действовать подвергает жестокому испытанию его выносливость – он должен каждый час выбрасывать на 1d20 9 или меньше, чтобы остаться в сознании. В качестве премии или штрафа к этому броску идет поправка Силы/Выносливости к попаданию. Если бросок проваливается, персонаж на 2d4 раунда впадает в горячку (см. выше), затем впадает в ступор на 2d4 часа.

Паралич: Персонаж утрачивает одну из конечностей или становится полностью неподвижным.

Медленное выздоровление: на персонажа не действуют исцеляющие заклинания, а естественное выздоровление идет в 10 раз медленнее.

Таблица 15: Эффекты страха

Ранг	Радиус	Модификатор спас-броска
Lesser Scion	30'	0
Scion	35'	-1
Elder	40'	-2
Creat Elder	45'	-3
Paragon	50'	4

Вызывает страх

Легендарный монстр с этой силой повергает существ, у которых HD меньше 4+1, и персонажей 4-го и более низкого уровней в паническое бегство одним только видом того, как он атакует или бежит в атаку. Паникующие существа удирают 2d4 ходов как под воздействием заклинания волшебника 4-го уровня «страх». Более могучие персонажи подвергаются этому воздействию, только если находятся в пределах ауры страха существа, и то, только если существо сознательно применяет свою силу вызывать страх. Тем противникам, кто не убегает автоматически, разрешен спас-бросок от заклинаний, чтобы избежать этого эффекта, но к броску обычно идет штраф.

Сокрушает

Некоторые легендарные монстры могут применять свою физическую силу и массу тела, чтобы буквально размазывать угодивших им под ноги противников. Чтобы совершить сокрушающую атаку, существо должно полностью потратить свое движение в этом раунде, не совершая никаких других действий. Однако для летающих или прыгающих вниз с высоты не менее 30 футов существ сокрушающая атака дозволена в конце такого движения.

Таблица 16: Сокрушающие атаки

Ранг	Радиусе	Повреждение
Lesser Scion	10'	3d8
Scion	15'	4d8
Elder	20'	5d8
Great Elder	25'	6d8
Paragon	30'	7d8

Нельзя сокрушать противников, крупнее самого монстра. Когда монстр совершает сокрушающую атаку, он делает один бросок атаки для всех существ в зоне поражения. При неудачном броске атаки повреждения не наносятся. Каждое существо в зоне поражения должно выполнить спас-бросок от смерти, если оно хотя бы на один размер меньше атакующего, даже если оно не получает повреждений от сокрушающей атаки. Если защищающийся меньше атакующего на два размера, спас-бросок получает поправку -4, на три размера -8 и так далее. Провал спас-броска означает, сбит на землю и не может совершать никаких действий, пока не поднимется.

Если используется правило выбега (overrun) из книги «Выбор игрока: Бой и тактика», сокрушающая атака не провоцирует атаку по возможности, и сбитое сокрушающей атакой на землю существо может быть потоптано, если оно меньше атакующего. Существа с силой сокрушения могут совершать выбеги, но не в тех раундах, когда они проводят сокрушающие атаки. Обратите внимание, что в отличие от сокрушающих атак выбеги можно использовать только против существ, которые меньше атакующего.

Не зарастающая рана

Атаки обладающего этой силой причиняют повреждения, которые нельзя вылечить регенерацией, первой помощью или любым магическим способом (за исключением «желания», исцеляющего заклинания 10-го уровня или *амулета смыкания ран*). Раны, нанесенные более могущественными легендарными монстрами, безостановочно кровоточат, причиняя дополнительные повреждения каждый раунд, пока рану не перевяжут или не наложат исцеляющее заклинание. Используемые в данном случае исцеляющие заклинания вовсе не восстанавливают утраченные hp, они просто предотвращают дальнейшие повреждения от кровотечения.

Если используются правила критических попаданий из книги «Выбор игрока: Бой и тактика», пострадавший от эффекта критического удара «кровотечение», получает повреждения от кровотечения по таблице 17 или от критического удара, смотря, что хуже. Заклинание «лечить» может остановить кровотечение от критического удара, но кровотечение от силы монстра продолжается, пока рану не перевяжут, или не наложат второе заклинание «лечения».

Таблица 17: Эффекты не зарастающей раны

Ранг	Повреждение*
Lesser Scion	0
Scion	1/Round
Elder	1d4/Round
Great Elder	1d8/Round
Paragon	2d6/Round

* Величина дополнительных повреждений, которые получает противник в каждом раунде после получения раны. Если обладатель этой силы нанес несколько ран, каждая из них будет кровоточить и причинять дополнительные повреждения.

Врожденная магия

Легендарный монстр может обладать малыми, большими или необычайными подобными заклинаниям способностями, описанными на странице 49. (То есть 1-3 уровня, 4-7 уровня и 8-11 уровня). Чем выше ранг существа, тем чаще он может прибегать к своим способностям.

Неуязвимость (физическая)

Далеко не каждое оружие может повредить легендарному монстру. Эта сила может действовать несколькими различными способами:

Тип оружия: Существо не получает повреждений от оружия одного из типов (дробящего, колющего или режущего).

Обычное оружие: Существо не получает повреждений от обычного оружия и повреждается лишь оружием из особого материала (серебро, хладное железо, камень, дерево и т.д.).

Неволшебное оружие: Существу можно повредить лишь зачарованным оружием. Малые отпрыски с этой силой обычно повреждают оружием +1 или лучше, отпрыски и старейшие оружием +2 или лучше, а великие старейшие и прародители оружием +3 или лучше.

Неуязвимость (для стихий)

У существа иммунитет к атакам, основанным на одной из четырех стихий: воздух, земля, огонь и вода.

Неуязвимость (магическая)

У существа иммунитет к конкретным магическим эффектам или классам магических эффектов, вроде очарования, холода, удержания, старения, высасывания энергии и т.д. Такой силой обладают самые легендарные существа.

Улучшенное движение

Некоторые легендарные монстры быстрее своих кузенов поменьше. Некоторые могут также обладать особыми видами движения вроде «мерцания», прыгания или лазания. Премии даны в таблице 19.

Атака взглядом

Легендарный монстр с атакой взглядом может подействовать на противника, всего лишь посмотрев тому в глаза. Для атаки взглядом не требуется никаких дополнительных усилий, и существо может свободно совмещать ее с другими атаками или способностями.

Атака взглядом может оказывать любой эффект, какой DM пожелает: мгновенная смерть (спас-бросок от смерти, чтобы избежать), превращение в камень (спас-бросок от превращения в камень, чтобы избежать), очарование (спас-бросок от заклинаний, чтобы избежать), и так далее. Как и с разящим дыханием, беглый просмотр описаний существующих монстров принесет массу идей.

Если у существа уже есть атака взглядом, используйте следующий по старшинству ранг, если существо прародитель, штраф увеличивается до -8. Поправки приведены в таблице 20.

Устойчивость к магии

Большинство заклинаний не действуют, когда их применяют против легендарного монстра с этой силой. Устойчивость существа может быть постоянной или обусловленной. Например, существо может быть устойчиво к заклинаниям, только пока луна полная, или на короткое время после того, как съест определенную пищу. Аналогично, устойчивость существа может не действовать против определенного класса заклинаний противников, отыскавших особый предмет или выполнивших особое задание.

Таблица 18: Повышенные повреждения в рукопашной

Ранг	Премия к повреждению*	Размер**
Lesser Scion	+1/die	+10%
Scion	+2/die	+20%
Elder	+5/die	+30%
Creat Elder	+3/die +1 die	+40%
Paragon	+3/die +2 die	+50%

* Существо получает указанную премию за каждый наносимый многогранник повреждения в дополнение к любой премии за высокую Силу. Великие старейшие и прародители помимо премии к каждому многограннику получают и дополнительные многогранники. Например, атаки великой старейшей химеры причиняют: 2d3+6/2d3+6/2d4+6/2d4+6/3d4+9/4d4+12.
** Частично своими премиальными повреждения существо обязано увеличенному размеру. Размер существа возрастает на указное количество (дроби округляются вверх), что может поместить существо в более крупную категорию. Например, великая старейшая химера ростом в холке семь футов с телом пропорционально длиннее, что, вероятно, делает ее огромным (H) существом.

Таблица 19: Улучшенное движение

Ранг	Премия*
Lesser Scion	+20%
Scion	+30%
Elder	+40%
Creat Elder	+50%
Paragon	+60%

* Обычная скорость существа возрастает на указанное количество (дроби округляются вверх). Например, отпрыск смещающейся твари получает скорость 20 (базовая 15 + 30% от 15 = 19.5). Премия распространяется и на все прочие маневры. Например, отпрыск смещающейся твари со способностью прыгать может прыгать на 50 футов.

Таблица 20: Атака взглядом

Ранг	Премия*
Lesser Scion	-2
Scion	-3
Elder	-4
Creat Elder	-5
Paragon	-6

* Модификатор спас-броска: Пытающиеся избежать взгляда противники получают этот штраф.

Таблица 21: Устойчивость к магии

Ранг	Устойчивость
Lesser Scion	60%
Scion	70%
Elder	80%

Great Elder	90%
Paragon	100%

Таблица 22: Скорость регенерации

Ранг	**Скорость регенерации***
Lesser Scion	1/раунд**
Scion	1/раунд
Elder	2/раунд
Creat Elder	3/раунд
Paragon	4/раунд

* Число перед косой чертой это количество hp, получаемых существом каждый раунд рукопашного боя.
** Начинает регенерировать лишь спустя три раунда после получения первой раны.

Регенерация

Малый отпрыск и отпрыск с этой силой рано или поздно регенерируют любое повреждение, кроме полученных от огня, кислоты или незаживающей раны, нанесенной *мечом ранения* или легендарным монстром с соответствующей силой (однако повреждения от последующего кровотечения может быть регенерировано). Если существо погибает от дезинтеграции или заклинания «смерти», оно не может возродиться к жизни. Также оно не сможет возродиться, если погибает от атаки, не разрешающей регенерацию. Если малого отпрыска или отпрыска убить обычными атаками, но потом уничтожить его останки огнем, кислотой, дезинтегрировать или заклинанием 10-го круга «уничтожить» на удвоенной сложности (см. стр. 123), он также не сможет возродиться. Старейший или великий старейший может регенерировать почти любую разновидность повреждений, если останется жив после нанесшей их атаки. Эти монстры не могут регенерировать повреждения от незаживающих ран, но могут излечивать себя от вызываемых этими ранами кровотечений. Воспрепятствовать регенерации убитого старейшего или великого старейшего можно, уничтожив его останки, как описано выше.

Сила же регенерации прародителя не знает препятствий – существо может регенерировать повреждения любого типа. Полностью дезинтегрированное или прихлопнутое магией смерти, существо вернется к жизни спустя количество времени, необходимое для регенерации 20 hp, и продолжит регенерировать, пока не достигнет своих полных hp. Единственный способ навсегда убить существо, это понизить его до -20 hp, а потом наложить «желание» или заклинание 10-го круга «уничтожить» на тройной сложности. DM также может решить, что навсегда убить существо можно и каким-нибудь экзотическим процессом (см. стр. 91) или специальным оружием. Например, прародителя-горгона можно навсегда убить, если благородный джинн съест его сердце, или если смертельный удар был нанесен древним королевским мечом.

Пример легендарного монстра

У старейшего горгона могут быть следующие характеристики (без поправок за значения способностей)

Старейший Горгон: AC -5; MV 17 (улучшенное движение); HD 23; hp 105; THAC0 -3; #AT 3; Dmg 2d6+6/2d6+6 (повышенные повреждения в рукопашной); SA превращающее в камень дыхание; SD иммунитет к дробящему оружию, поражается только волшебным оружием +2 или лучше (сила физической неуязвимости, дважды), иммунитет к основанным на земле атакам, включая превращение в камень (сила магической неуязвимости); MR 80%; SZ H (рост в холке 10 футов); ML средняя (10); Int звериный (1); AL N; XP 24,000.

Примечания: SA – четыре раза в день старейший горгон может выдыхать конус превращения в камень длиной 85 футов, диаметром 5 футов у вершины и 30 футов у

основания. Все существа в зоне действия эффекта должны выполнить спас-бросок от превращения в камень со штрафом -5 (разящее дыхание как у великого старейшего), иначе обратьсяв камень.